

**SISTEM PENJUALAN BARANG SECARA ONLINE PADA CV.**

**SAKIMAN 2 DELANGGU BERBASIS WEB**

**Makalah**

**Program Studi Teknik Informatika**

**Fakultas Komunikasi dan Informatika**



*Diajukan Oleh :*

**Robin Zaelani  
Ratnasari Nurrahmah, ST.,MT  
Irma Yuliana, ST.,M.M**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
Publikasi Ilmiah dengan Judul  
**SISTEM PENJUALAN BARANG SECARA ONLINE**  
**PADA CV. SAKIMAN 2 DELANGGU BERBASIS WEB**

Disusun oleh :  
Robin Zaelani  
L200070047

Pada Hari : .....  
Tanggal : .....

Pembimbing I



Ratnasari Nurrahmah, ST., MT  
NIK : 700

Pembimbing II



Irma Yuliana, ST., M.M  
NIK : 200.1476

Publikasi ini sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal : .....

Mengetahui  
Ketua ProgdI Studi  
Teknik Informatika



Dr. Heru Supriono, M.Se  
NIK.907

# **SISTEM PENJUALAN BARANG SECARA ONLINE PADA CV. SAKIMAN 2 DELANGGU BERBASIS WEB**

**Robin Zaelani, Ratnasari Nurrahmah, Irma Yuliana**

Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

E-Mail : robinoklek@yahoo.com

## **ABSTRAKSI**

Toko Sakiman 2 merupakan salah satu dari beberapa toko jam yang ada di Jawa Tengah yang menjual berbagai macam jam serta mempunyai konsumen yang cukup banyak. Persaingan Toko jam sekarang ini sangat menjamur di kehidupan masyarakat. Maka dari itu media periklanan merupakan hal yang penting untuk membantu dalam memberikan pengenalan barang secara tepat yang tidak memandang ruang dan waktu. Strategi pemasaran ini banyak dipakai karena memiliki peran penting dalam dunia bisnis dan memiliki jangkauan pasar yang luas. Selain itu untuk konsumen yang berada diluar kota Delanggu, menempuh perjalanan cukup jauh serta mempunyai kesibukan sehingga seringkali mereka tidak bisa datang ke Delanggu. Oleh karena itu, mereka merasa kesulitan untuk melakukan pemesanan dan pembelian barang-barang yang mereka inginkan. Keberadaan *website e-commerce* ini, diharapkan para konsumen dapat memperoleh kemudahan dalam memilih dan memesan barang yang mereka inginkan, kapan saja dimana saja mereka berada, tanpa harus datang ke toko. Untuk membuat sebuah *website* yang dinamis dan mudah diupdate setiap waktu maka dibutuhkan sebuah program yang berjalan pada sisi *server*. *Personal Home Page* merupakan salah satu bahasa pemrograman *web* yang berjalan pada sebuah *web server* dan berfungsi sebagai pengolah data pada sebuah *server* sehingga *website* akan menjadi lebih dinamis dan interaktif.

Dengan tahapan yang telah dibuat, Sistem Informasi Toko Sakiman 2 berbasis web berhasil diwujudkan. Serta system Informasi dapat berjalan sebagaimana mestinya yang diinginkan dan sesuai dengan tujuan system Informasi dibuat

Kata kunci : *macromedia dreamweaver CS5,PHP, My Sql, Xampp, Mozilla Firefox, toko Sakiman 2.*

## **ABSTRACT**

Sakiman 2 store is one of the few stores hours in Central Java which sells a variety of hours and have quite a lot of consumers. Store hours now competition is very flourishing in people's lives. Thus the advertising media is essential to assist in providing appropriate recognition items that do not look at space and time. This marketing strategy is widely used because it has an important role in the business world and has a broad market outreach. In addition to consumers who are outside the city Delanggu, traveled quite a lot and have often

busy so they can not come to Delanggu. Therefore, they find it difficult to make a reservation and purchase items they want. The existence of e-commerce websites, consumers are expected to acquire facilities in selecting and ordering the goods they want, anytime, anywhere they are, without having to come to the store.

With stages that have been made, Store Information System web-based Sakiman 2 successfully realized. As well as information system can function properly and in accordance with the desired objective information system created

The equipment used is, Xampp 1.6.3a, Computer with specifications pentium (R) Dual-Core CPU, RAM: 1GB, and hard drive: 250GB, printer

Keywords: Macromedia Dreamweaver CS5, PHP, My Sql, Xampp, Mozilla Firefox, shop Sakiman 2.

## PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya teknologi, banyak sekali perangkat keras dan lunak yang dapat membantu suatu pekerjaan menjadi lebih mudah.

Komputer sudah mengendalikan sistem lalu lintas, administrasi pemerintahan, perbankan, perekonomian, kemiliteran dan perusahaan-perusahaan juga tidak ketinggalan dalam menggunakan komputer untuk mempermudah pekerjaannya. Seiring dengan perkembangan jaman dan perkembangan teknologi informasi yang

begitu cepat, Teknologi Informasi sangat diperlukan di berbagai segi baik itu formal atau informal. Perusahaan yang berkembang pada jaman ini sangat membutuhkan apa yang dinamakan komputer untuk memenuhi kebutuhan teknologi informasi dan juga untuk meningkatkan strategi bisnis perusahaan. Sebuah perusahaan sudah seharusnya mempunyai suatu strategi bisnis yang tepat agar dapat tetap bersaing dalam dunia bisnis dan mendapat kepercayaan penuh dari konsumen sebagai jaminan untuk

kelangsungan hidup perusahaannya.

Dengan adanya internet, segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan inilah yang menjadi faktor utama yang mendukung berkembangnya Electronic commerce (*E-Commerce*). Dengan adanya sistem *E-commerce* ini akan membantu tercapainya tujuan perusahaan yaitu meraih keuntungan yang kompetitif, memperluas daerah pemasaran dan pembinaan kesetiaan pelanggan terhadap perusahaan. Dengan merancang sebuah sistem *E-commerce* seperti sistem penjualan online berbasis web, perusahaan akan mendapat banyak keuntungan, seperti naiknya citra perusahaan di kalangan masyarakat yang akan memudahkan perusahaan untuk membangun relasi bisnis, peningkatan kepuasan pelanggan (yang tercapai akibat meningkatnya pelayanan terhadap konsumen sebagai dampak transaksi online yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja), kemudian akan semakin memudahkan perusahaan dalam

melakukan ekspansi tak terbatas karena web tidak dibatasi batas geografis dan waktu sehingga perusahaan dapat memperluas daerah pemasarannya.

CV. Sakiman 2 adalah sebuah toko yang bergerak dalam bidang distribusi jam tangan/arloji. Dalam persaingannya yang semakin ketat, CV. Sakiman 2 memerlukan suatu strategi pemasaran alternatif yang baik, yang dapat menarik dan menjangkau lebih banyak konsumen dan yang dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan konsumen. Adapun strategi pemasaran yang diterapkan oleh CV. Sakiman 2 Delanggu sekarang ini dirasa kurang efektif dan efisien, karena baik pemasaran maupun pemesanan produk hanya dilakukan secara manual dengan resiko kesalahan tinggi.

Strategi pemasaran dan pemesanan yang diperkirakan akan menarik banyak konsumen baru dan mengurangi resiko kesalahan pada saat pemesanan adalah dengan membangun suatu sistem pemasaran dan pemesanan online berbasis

web. Strategi ini dirasakan baik mengingat semakin banyaknya penggunaan internet hampir pada setiap bidang kehidupan juga karena dapat melayani lebih banyak konsumen pada saat yang bersamaan (dapat diakses dengan cepat setiap saat dan dimana saja), sehingga harapan konsumen memperoleh kepuasan dalam memenuhi kebutuhannya akan tercapai. Dengan semakin banyaknya konsumen yang tertarik dan melakukan pemesanan maka tujuan utama yaitu meningkatkan pendapatan dan laba akan tercapai.

## **LANDASAN TEORI**

### **Pengertian Sistem**

Menurut McLeod, Jr (2001:11) yang dimaksud dengan sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.

### **Karakteristik Sistem**

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem,

lingkungan luar sistem, masukan, keluaran, pengolahan dan sasaran atau tujuan.

### **Klasifikasi sistem**

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya. Karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut.

### **Pengertian Informasi**

Menurut Turban et al. (2005:52) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang telah diatur sehingga memiliki makna dan nilai bagi penerimanya.

Sedangkan menurut McLeod, Jr (2005:15) yang dimaksud dengan informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti.

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal atau data item. Menurut Jogiyanto (2005:692) yang dimaksud dengan data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata.

### **Kualitas Informasi**

Kualitas dari informasi sangat dipengaruhi oleh 3 hal sebagai berikut :

1. Akurat.

Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan.

2. Tepat waktu.

Berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.

3. Relevan.

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

### **Nilai Informasi**

Nilai dari suatu informasi ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya pendapatannya, suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

### **Sistem Informasi**

Menurut Turban et al. (2005:49) yang dimaksud dengan system informasi adalah proses yang menjalankan fungsi

mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu.

### **Komponen Sistem Informasi**

Menurut Jogiyanto (2005:698) sistem Informasi terdiri 6 (enam) komponen yaitu:

1. Blok masukan

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi.

2. Blok model

Terdiri dari kombinasi prosedur logika dan model matematik yang berfungsi memanipulasi data untuk keluaran tertentu.

3. Blok keluaran

Berupa data-data keluaran seperti dokumen *output* dan informasi yang berkualitas.

4. Blok teknologi

Digunakan untuk menerima input menjalankan model, menyimpan dan mengakses data menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok basis data

Merupakan kumpulan data yang berhubungan satu dengan yang lainnya tersimpan diperangkat keras komputer dan perangkat lunak yang memanipulasinya.

#### 6. Blok kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya

### **Perangkat Sistem Informasi**

1. Hardware
2. Software
3. Data
4. Prosedur
5. Manusia

### **Konsep Dasar Pengolahan Data**

Sistem pengolahan data merupakan suatu sistem di dalam perusahaan yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasional, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi.

### **Pengertian Basis Data**

Basis Data terdiri atas dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, sedangkan data representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, teks, simbol, gambar, bunyi dan kombinasinya.

### **Operasi basis data**

Operasi-operasi basis data yang dapat kita lakukan berkenaan dengan basis data meliputi :

- a. Pembuatan basis data baru
- b. Penghapusan basis data baru
- c. Penghapusan file atau tabel baru ke suatu basis data
- d. Penghapusan file atau table dari ke suatu basis data
- e. Penambahan atau pengisian data baru ke sebuah file atau tabel di sebuah basis data
- f. Pengambilan data dari sebuah file atau tabel



- g. Pengubahan data dari sebuah file atau tabel
- h. Penghapusan data dari sebuah file atau tabel

### **Pengertian Internet**

Internet “induk dari semua jaringan”: internet adalah jantung era informasi. Disebut “induk dari semua jaringan” karena internet ( “net” atau “jaringan” ) adalah jaringan computer diseluruh dunia yang menghubungkan ratusan bahkan ribuan jaringan yang lebih kecil, misalnya jaringan pendidikan, komersial, nirlaba, dan militer, bahkan jaringan individual.

### **Pengertian Web**

*Website* ( situs *web* ) adalah merupakan alamat ( *URL* ) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu

### **Pengertian Web Database**

*Web database* merupakan sistem penyimpanan data yang dapat diakses oleh bahasa pemrograman tertentu.

**HTML ( Hyper Text Markup Language )**

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web.

### **Perangkat lunak pendukung**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem yang baru adalah perangkat lunak yang mendukung aplikasi web beserta bahasa pemrogramannya.

### **Apache**

Untuk menjalankan PHP dan MYSQL, kita membutuhkan sebuah *web server*.

### **PHP ( *Personal Home Page* )**

*PHP* (*PHP* : Hypertext PreeProcessor) merupakan bahasa pemrograman *scripting* yang bersifat *open source*. *PHP* adalah salah satu bahasa *Server-side* yang didesain khusus untuk aplikasi *web*.

### **Database MYSQL**

MySQL merupakan software sistem manajemen *database* (*Database Management System - DBMS*) yang sangat populer di kalangan pemrograman.

### **Promosi**

Promosi adalah memperkenalkan suatu produk yang dibuat melalui suatu media

seperti media telekomunikasi, internet, radio, televisi, media cetak, dan lain sebagainya

### **Pengertian jaringan**

Jaringan komputer merupakan gabungan antara teknologi komputer dan teknologi informasi.

### **Komponen jaringan**

Komponen dari suatu jaringan adalah *node* dan *link*. *Node* adalah titik yang dapat menerima input data ke dalam network atau alat cetak lainnya.

### **Jenis-Jenis Jaringan Komputer**

Dilihat dari skop dan luas jaringan, jaringan computer secara geografis dibedakan atas :

1. LAN
2. WAN
3. Wireless

### ***E-commerce***

Teknologi yang disebut dengan *Electronic Data Interchange* (EDI) dan *Electronic Funds Transfer* (EFT) pertama kali diperkenalkan pada akhir tahun 1970-an. Pertumbuhan penggunaan kartu kredit,

*Automated Teller Machines* (ATM) dan perbankan via telepon di tahun 1980-an juga merupakan bentuk-bentuk *Electronic Commerce*.

### **Pengertian Penjualan**

Kegiatan penjualan terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa baik yang dilakukan secara tunai maupun secara kredit.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **A. Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **a. Tempat Penelitian**

Adapun tempat penelitian skripsi ini adalah di :

#### **CV. Sakiman 2 Delanggu**

Jl. Solo Jogja km 10, Pasar  
Delanggu Blok B.30/I- Delanggu  
Klaten

Telp: 02717900245

Email: Sakiman.Tokojam@gmail.com

Web :

<http://www.Sakimanonline.com>

#### **b. Waktu Penelitian**

Sedangkan waktu penelitian yang diperlukan dalam penyusunan

skripsi ini dimulai bulan Mei 2012 sampai dengan Agustus 2012.

### **Sumber Data**

Sumber data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Data primer

Data primer adalah materi informasi yang diperoleh peneliti secara langsung di tempat penelitian atau di suatu tempat yang menjadi obyek penelitian. Dalam hal ini menggunakan metode wawancara dan observasi.

b. Data sekunder

Data ini merupakan data yang diperoleh dari studi kepustakaan yang terdiri dari buku literatur, artikel di internet, data *base* lembaga perusahaan, jurnal komunikasi, penelitian terdahulu, dokumen, dan lain-lain mengenai informasi-informasi terkait dengan penelitian.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Dokumentasi, digunakan untuk melakukan penelusuran atas data-

data tersebar di sejumlah dokumen, baik yang berada di lingkungan objek penelitian maupun yang instansi-instansi lain yang terkait dengan materi penelitian.

- b. Wawancara, “kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati dan diwawancarai merupakan sumber data utama”.
- c. Observasi, pengamatan langsung dengan panca indera yang diamati adalah kegiatan dan orang-orang yang terkait dengan objek penelitian.

### **Metode Perancangan**

a. Metode Perancangan Software

Di dalam metode perancangan ini, kami menggunakan teori waterfall sebagai panduan dalam perancangan software (piranti lunak), dan menggunakan teori Connolly sebagai panduan dalam perancangan database.

b. Metode Perancangan Database

Metode perancangan adalah proses perancangan suatu sistem yang baru untuk memperbaharui sistem yang sudah ada.

## PENUTUP

## KESIMPULAN

Pengembangan sistem informasi Toko Sakiman 2 berbasis *web* telah selesai dibuat. Pembuatan sistem informasi ini meliputi tahapan analisis kebutuhan dan dilanjutkan dengan tahapan perancangan. pada tahapan perancangan meliputi perancangan sistem, perancangan basis data, dan perancangan desain. Dari rancangan tersebut kemudian diimplementasikan dalam pembuatan sistem informasi berbasis *web* dengan menggunakan pemograman *PHP*, *HTML*, *JAVASCRIPT* dan basis data *MySQL*. Kemudian dilanjutkan pada tahapan pengujian, Pada tahapan pengujian ini sistem informasi toko sakiman 2 terus dilakukan pengujian dan perbaikan hingga hasilnya sesuai yang diharapkan. Setelah benar-benar sudah terminimalisir masalah, sistem informasi ini diterapkan pada media yang sebenarnya.

Sesuai dengan analisis sistem, mudah-mudahan yang ditawarkan pada sistem

informasi berbasis *web* ini telah tercapai. Seperti : konsumen dapat memperoleh kemudahan dalam memilih barang dan memesan barang dengan cara bertransaksi mengirim lewat nomor rekening. Dengan *web* ini toko sakiman 2 dapat meningkatkan pelayanan dan produktifitas untuk memanjakan para pelanggannya tanpa harus datang ketoko. Selain itu dengan sistem informasi ini membantu mempercepat penyampaian keluhan/komplain yang dirasakan oleh pembeli, pembeli juga dapat menyebarkan berita atau informasi dengan cara mengirim berita ke admin. Kemudahan yang lainnya yaitu sistem informasi berbasis *web* ini sebagai media informasi dari pemilik toko ke pelanggan, yaitu dengan disediakannya buku tamu apabila ada keluhan dari pelanggan ataupun pelanggan menyampaikan bila barang yang dikirim sudah sampai sesuai alamat yang dituju.

Sistem informasi ini bertujuan untuk mempermudah pengolahan data barang

ditoko sakiman 2. Sehingga dengan sistem informasi ini pengaksesan data dan informasi dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja selama terhubung dengan jaringan internet.

## **SARAN**

Dalam pembuatan program ini belum sempurna dan masih banyak kelemahannya, maka penulis, dosen pembimbing, dosen penguji, dan beberapa pembaca secara langsung maupun tidak

langsung memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Dalam program yang dibuat dapat dikembangkan dengan melayani pemesanan ke luar Jawa Tengah?
2. Produk yang dijual tetap yang berkualitas supaya para konsumen merasa puas membeli barang dari toko sakiman 2?

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdol Febrian Barita Putra. (2012). Penjualan Peralatan Olahraga Toko Wanto Sport dengan E-commerce Menggunakan PHP, JAVASCRIPT, dan MYSQL. Skripsi. Surakarta : Jurusan teknik Informatika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Bustami, Ahmad. (1999). Internet Homesite and HTML. Dinastindo, Jakarta.
- Connolly, Thomas & Begg, Carolyn. (2002). Database System : A Practical Approach to Design, Implementation and management. Third Edition. Addison Wesley, England.
- Cushing, E.Barry. (1991). Sistem Informasi Akuntansi dan Organisasi Perusahaan. Jilid II, Terjemahan Ruckyat Kosasih. Erlangga, Jakarta.
- Fathansyah, 2004, Sistem Basis Data Lanjut Bandung : Informatika.
- Gordon, Steven. R. (1996). Information System : A Management Approach. Hatcourt Brace Company, Orlando.
- Graham, lam S. (1995). HTML Source Book. Edisi Pertama. John Wiley & Sons Inc, Canada.
- Hall, James. A. (2,001).Sistem Informasi Akuntansi (buku 1), Edisi Pertama. Salemba Empat, Jakarta.
- Jogiyanto, H.M (1999), Penggalan Komputer, Dasar-Dasar Ilmu Komputer, Pemrograman, Sistem Informasi Intelegensi Buatan, Yogyakarta : Andi Offset.
- John & Randall, Neil. (1994). The World Wide Web Unleashed. SamPublishing, Indianapolis.
- Kotler, Philip .(1997). Manajemen Pemasaran. PT Prenhallindo, Jakarta.
- Kristanto, Handoyo. (2002).Pemrograman Aplikasi Web dengan ASP. Net.PT Elekmedia Komputindo, Jakarta.
- Kurniawan, Yahya ST.(2001). Aplikasi web database dengan ASP. PT Elekmedia

Komputindo, Jakarta

Mc. Leod, Raymond (2005). Sistem Informasi Manajemen : Versi bahasa Indonesia, Jakarta : Prehallindo.

Moleong, L. J. (2004). Metodeologi Penelitian Kualitatif, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Niswonger, C.Rollin; E.Fess, Philip; S.Warre, Carl. (1999). Prinsip-Prinsip Akuntansi. Jilid-1. Edisi ke 19.Erlangga, Jakarta.

Turban, Efrai; et al. (2005). Introduction To Information Technology. (2nd ed.) John Wiley & Sons, Inc. New Jersey.

William dan Sawyer.2007.Using Informatika Technology. Yogyakarta:Andi Offset.